DOWN IN THE DUMPS

DUMP SURVIVAL MANUAL

Espagñol

AVISO SOBRE EPILEPSIA

LEA ESTE AVISO ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO JUEGO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO HAGAN

- La exposición a ciertos patrones de luz o luces destellantes en situaciones cotidianas podría provocar ataques de epilepsia o pérdida de conocimiento en algunas personas. Tales circunstancias pueden darte también ante ciertas pantallas de televisión, al jugar juegos de vídeo. Entre los afectados pueden incluirse personas que nunca hayan sufrido de epilepsia con antorioridad.
- Si usted o alguien de su familia han mostrado con anterioridad síntomas de epilepsia o han experimentado pérdida del conocimiento durante la exposición de luces destallentes, consulte a su médico antes de jugar.
- Si durante un juego de video usted o sus hijos presentaran alguno de los siguientes síntomas: alteración de la visión, contraccionesoculares o musculares, mareos, desorientación, pérdida de conocimiento, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa el juego immediatamente y consulte a su médico. Aconsejamos que los padres supervisen el uso que sus hijos hacen de los vídeojuegos.

PRECAUCIONES A LA HORA DE JUGAR

- No permanezca demasiado cerca de la pantalla. Siéntese a una distancia mínima de 2'5 metros.
- Procure no jugar si nota cansancio o falta de sueño.
- Es preferible jugar en pantallas pequeñas (máximo 14 pulgadas).
- Juege en lugares adecuadamente iluminados.
- Haga descansos de entre diez y quince minutos por cada hora de juego.

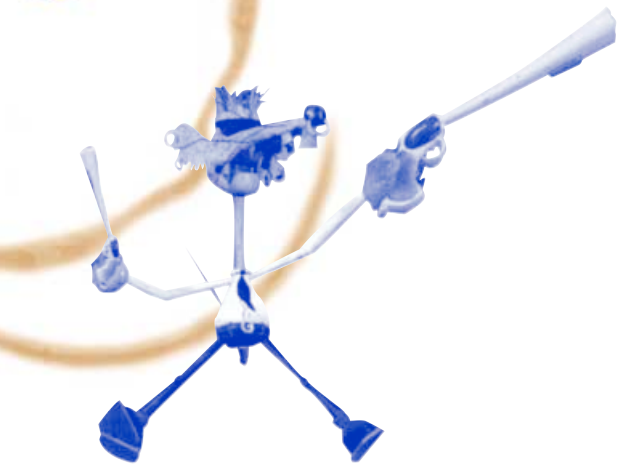
El abuelo 'Blub'
Lleva una camiseta con el eslogan 'El Espacio Apesta' y en fin, quiénes somos nosotros para contradecir a nadie. Como Gran Inventor es él en quien toda la familia ha puesto sus esperanzas para librarse del infierno que existe en el planeta Tierra.

La abuela 'Blub'
No responde precisamente a la imagen típica de abuela que todos conocemos. De su pasado como chica de alterne en discotecas galácticas, ha heredado verdaderos ataques de histeria, que sufre con determinada frecuencia.

El señor 'Blub'
Representa un verdadero ejemplo de paternidad. Pasa los días bebiendo cerveza, viendo programas deportivos en la televisión holográfica, comiendo marranadas y adquiriendo experiencia en el 'arte del sofá'.

La señora 'Blub'
Es una excelente cocinera, cariñosa y generosa señora que dariá hasta la última peseta por ayudar a pobres y almas necesitadas. Ahora bien, házla enfadar y prepárate a asistir a una demostración del verdadero 'arte de golpear con el rodillo de cocina' (del que se sirve cuando su marido eructa durante sus programas concursos favoritos de la tele).

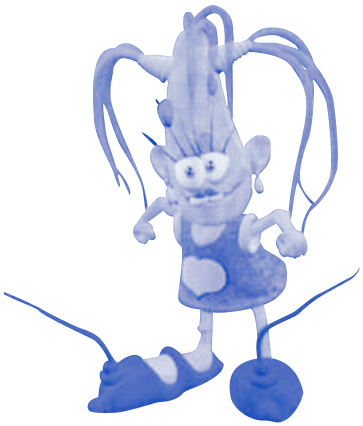
El Hijo
Es el típico gamberro y maleducado adolescente, siempre acompañado de su mascota maloliente en todas sus aventuras de juego. No le tiene miedo a nada, exepto cuando se trata de sombras fantasmales (por las que siente verdadero trror, ante las que huye despavorido gritando como un loco).



'Mardito Roedor'
Esta molesta sabandija se oculta en el vertedero y no sabe hacer otra cosa más que molestar a personal. Se mueve a mayor velocidad que cualquier otro ser viviente, llevando siempre un par de pistolas que le dan imagen de 'duro', creyendo ser el 'Clint Eastwood' del vertedero

Bob, el Piojo Reggea
Como ser que habita en las cabezas de los humanos, Bob aspira a que la paz se imponga entre todos los cueros cabelludos del mundo. Dentre de su tipo de vida relajada, se incluyen actividades como la de experimentar con ciertas sustancias que alteran la mente o tocar el bajo en un grupo de musica reggea.

La Mascota Maloliente
Es el equivalente a un perro mascota, que hace lo típico; recoge palos que le lazan, juega con pelotas y demás actividades propias de un canino.



La Hija
La más joven de la familia, es una chica curiosa y despabilada a la que le encanta realizar experimentos (como desplumar a un 'Quoic' para averiguar que se esconde bajo su plumaje). Sola, es más peligrosa que una sala de bingo repleta de abuelas, así que ándate con ojo.

Khan
Es el cabecilla de los gamberros. Cuando era jovencillo se reunía con sus amigos para sacrificar animales en el parque del barrio. De mayor, su sueño de convertirse en un dictador, fracasó. Ahora lleva una vida de juerga y borracheras por la galaxia acompañado de un grupo de gamberros, y en casa se comporta como el Emperador del vertedero.

INSTALACION DEL JUEGO

DOS:

1. Introduce el disco compacto 1 en la unidad de CD-ROM.

2. Cambia a la unidad de CD-ROM, p. ej. D: (suponiendo que la letra de unidad de tu CD-ROM sea D).

3. Inicia el programa de instalación entrando «Install» y sigue a continuación las recomendaciones indicadas del programa.

WINDOWS 95:

EN LA VERSIÓN WINDOWS 95 DEBES DISPONER DE UN MÍNIMO DE 16 MB DE RAM PARA PODER EJECUTAR EL JUEGO 'DOWN IN THE DUMPS'.

1. Introduce el disco compacto 1 en la unidad de CD-ROM.

2. A continuación un menú aparece automíticamente, ofreciéndote la opción de instalar el juego o abandonar el menú. Para instalarlo, selecciona la opción «Install» y sigue las recomendaciones indicadas del programa.

   Nota: Si el menú automático no aparece de forma inmediata, lo más probable es que se deba a que el modo de reproduccíon automática está desectivado. En ese caso, selecciona la unidad de CD-ROM (dirigiéndote al icono 'Mi Ordenador'), inicia el programa «Install» y sigue los recomendaciones indicadas del programa.

   Nota : Si el el menú automático no ofrece la opción «Install» (la opción aparece ligeramente iluminada y un cuadro conteniendo el mensaje «already installed» (aparece señalado), es porque el juego se encuentra ya instalado. Si quieres modificar algunos parámetros de la instalacíon o si una instalacíon previa resultó fallida, haz clic sobre el cuadro «already installed» para realizar una nueva instalacíon.

MACINTOSH:

1. Introduce el disco compacto 1 en la unidad de CD-ROM.

2. Haz doble clic sobre el icono.

3. Haz doble clic sobre el icono'Install'.

4. Sigue las instrucciones que figuran bajo el programa de instalación Macintosh.

PROGRAMA DE INSTALACION (DOS Y WINDOWS)

1. En la primera pantalla se comprueba el sistema de configuración del ordenador en que se ejecuta el juego. La idoneidad del sistema comprobado (tarjeta de gráficos, tarjeta de sonido, la velocidad de la unidad de CD-ROM, etc.) aparece indicada por medio de colores.
   - El color verde indica que el juego podrá ejecutarse de forma óptima en el entorno del sistema comprobado.
   - El color naranja indica que el juego podré ejecutarse, aunque con un índice menor de rendimiento.
   - El color rojo indica que el entorno del sistema comprobado no es adecuado y por lo tanto el juego no es ejecutable.

Nota: El juego sólo es ejecutable en alta resolución (Super VGA - es decir, 640x480 y modo de 256 colores). El programa sólo acepta tarjeta de gráficos compatibles con VESA. Si la pantalla de comprobación no aparece, es muy probable que la tarjeta de gráficos instalada no sea VESA o que un dispositivo de ese tipo no se pueda instalar. Si fuera éste el caso, contacta con tu proveedor para adquirir más información al respecto.

2. Cuando se complete la comprobación del sistema de configuración, puedes seleccionar la opción <accept> (aceptar) y proceder con los pantallas de instalación.

3. En la primera pantalla de instalación se comprueba la tarjeta de sonido. Si la tarjeta ha sido detectado (se indica por luz verde que aparece sobre la tarjeta de la lista), puedes proceder directamente a la siguiente pantalla seleccionando la opción <accept> (aceptar). Si no se detecta ninguna tarjeta, puedes señalarla tú mismo el el ordenador, siempre que se incluya en la lista de pantalla (simplemente haz clic sobre el nombre de la tarjeta y la comprobación se ejecutará de forma automítica). Si no se detecta ninguna tarjeta, no aparecerá ningún nombre iluminado en color verde, aparaciendo el mensaje en rojo <no sound card> (sin tarjeta de sonido). Cuentas también con la opción de detección automática, seleccionando la opción <autodetect> (autodetección). Ten presente que el intento de autodetección puede fallar y causar un bloqueo en el sistema operativo. En el caso de que ésto ocurra, apaga tu ordenador y reinícialo para ejecutar de nuevo el programa de instalación . Finalmente debes comprobar que la tarjeta de sonido ha sido detectada correctamente, seleccionando la opción <test> (comprobación). Si oyes el sonido característico de un aplauso, el programa ha sido instalado correctamente; en caso negativo selecciona una de las tarjetas de la lista o prueba la opción de autodetección tal y como se describe arriba. Nota : el juego puede ser ejecutado sin sonido.

4. En la segunda pantalla de instalación , puedes seleccionar la unidad de disco donde quieres instalar los archivos necesarios para ejecutar el juego correctamente. Para seleccionar la unidad , haz clic en el globo correspondiente. Si aparece en dedo índice en un extremo de la pantalla, indica que hay otras unidades disponibles. Haz clic sobre él para acceder a dichas unidades. Puedes cambiar la ruta de acceso al juego, haciendo clic en la misma cuando aparezca en pantalla. Usa el teclado para especificar un nuevo directorio y pulsa la tecla <return> (Intro) para confirmarlo. Cuando los parámetros de instalación sean correctos, seleccionar la opción <accept> (aceptar) para proceder a la siguiente pantalla.

5. En la última pantalla del programa de instalación puedes determinar el tamaño del área del disco duro ocupado por el juego. Para modificar el área ocupada, haz clic sobre la animación central. Cuando el área haya sido designada, selecciona la opción <accept> (aceptar). A partir de aquí se inicia la instalación .

6. Al término del proceso de instalación, se inicia el juego.

Procedimiento de instalación MACINTOSH

1. En la primera pantalla puedes seleccionar la unidad del disco donde instalar los archivos necesarios para el buen funcionamiento del juego. Para seleccionar la unidad, haz clic en la burbuja correspondiente. Si aparece un dedo indice en el extremo de la pantalla, quiere decir que hay disponibles más opciónes; para aceder a ellas haz clic sobre el dedo. Cuando hayas elegido la unidad requerida de disco, sselecciona <Accept> (aceptar)

2. En la segunda pantalla puedes determinar el tamaño que el juego va a ocupar se tu disco duro. Para modificar el tamaño, haz clic sobre la animación central, determina el tamaño con la ayuda de la rueda dentada y selecciona <Install> (Instalar) - A partir de aquí se inicia la instalación .

3. Al término del proceso de instalación , puedes iniciar el juego desde el disco seleccionado .

PROGRAMA DE CONFIGURACIÓN

El programa de configuración es una réplica del programa de instalación . Te permite modificar los parámetros iniciales (los existentes el realizarse la instalación anterior).

DOS:

para accedar al programa de configuración bajo DOS, teclea <SET-UP> (CONFIGURACIÓN) cuando te encuentres en el directorio del disco duro donde el juego ha sido instalado.

WINDOWS 95:

Para acceder a la configuración de Windows 95, selecciona el grupo de programa donde el juego ha sido instalado. Selecciona luego el programa <SET-UP> (CONFIGURACIÓN).

COMO COMENZAR EL JUEGO

Si el juego ya ha sido instalado:

DOS:

1. Introduce el Disco Compacto 1 en la unidad de CD-ROM.

2. Cambia el directorio donde ha sido instalado el juego, p.ej. C:\HAIKU\DID

3. Para iniciar el juego, teclea 'PLAYDID' y pulsa INTRO.

WINDOWS 95:

1. Introduce el Disco Compacto 1 en la unidad de CD-ROM.

2. Selecciona el grupo de programa <DOWN IN THE DUMPS> en el disco duro donde el juego ha sido instalado, (localiza el grupo del programa <Down in the Dumps>, dirigiéndote al menú 'Inicio'.

3. Inicia el juego haciendo clic sobre el icono <DOWN IN THE DUMPS>.

   Nota : Si dispones de más de una unidad de CD-ROM, (se requiere un mínimo de doble velocidad), puedes usar un disco compacto de CD-ROM en cada unidad. El juego toma automáticamente el control de las unidades, de forma que no necesitas cambiar los discos durante el juego.

   Nota : Puedes comenzar a jugar 'Down in the Dumps' usando cualquiera de los tres discos compactos. Con la práctica aprenderás cuáles son los discos más adecuados para los dibujos animados que quieres ejecutar.

MACINTOSH:

1. Introduce el Disco Compacto 1 de CD-ROM en la correspondiente unidad.

2. Selecciona el archivo desde el disco duro donde ha sido instalado el juego.

3. Haz doble clic sobre el icono 'Down in the Dumps'.

ELIMINACION DE LE INSTALACIÓN DEL JUEGO

(SÓLO PARA USARIOS DE WINDOWS 95)

1. Introduce el Disco Compacto 1 de CD-ROM en la correspondiente unidad.

2. Selecciona la opción <UNINSTALL> «ELIMINACIÓN DE INSTALACIÓN » del programa de instalación.

PROCEDIMIENTO DEL JUEGO DOWN IN THE DUMPS

Manual de supervivencia se un vertedero para usode extraterrestres y jugadores de 'Down in the Dumps''.

El propósito de este manual es servir como guía a los preguntes que pueden surgirle a todo turista extraterrestre perdido en un vertedero terrestre.

LA PANTALLA DEL JUEGO

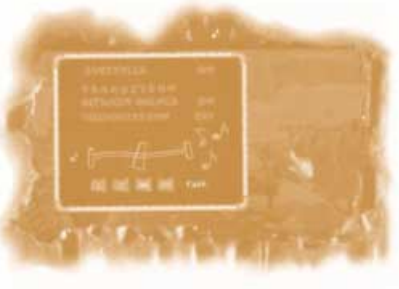
1. ¿Cómo puedo controlar a ese peculiar personaje que aparece sentado en medio de la pantalla?
¡Nada más simple! Esta servicial extraterrestre se acciona con el ratón. Para moverlo sólo hay que hacer clic sobre la pantalla de juego, no importa dónde. Al atravesar la pantalla con el cursor, notarás que éste cambia su forma según el punto donde se encuentre. Las formas representan las acciones disponibles para realizar en el entorno del vertedero. Las descripciones de las acciones aparecen en la parte inferior de la pantalla.

2. ¿Para qué sirven esas dos bandas negras que rodean la magnífica zona de juego?
La verdad es que te pueden ser de gran utilidad. La banda inferior de la pantalla sirve para mostrar los subtítulos, además de ser área de almacenamiento de inventario. Aquí podrás guardar todos los objetos que vayas recogiendo a lo largo de esta emocionante aventura.

¿Y qué hay de la banda de arriba? Bien, cada cosa a su tiempo. Verás, esta banda oculta todo una serie de sorprendentes funciones. Para acceder a ellas, mueve el cursor hacia esa zona. Las funciones vienen representadas por disparatados iconos de colores que irán desfilando ante tus atónitos ojos. Aquí se incluye una breve descripción de las mismas, comenzando por la izquierda:

Opciones

Una pequeña ventana aparece en el centro de la pantalla con los siguientes opciones:



Subtítulos: Cuando esta opción está activada (ON) el diálogo de pantalla aparece acompañado de subtítulos.

Transición entre escenas: En Down in the Dumps, el desplazamiento de un lugar a otro implica además una secuencia de vídeo. Si esta opción está desectivada (OFF), se suprimen las secuencias de transición.

Teletransporte: Cuando esta opción es activada (ON) los personajes son automáticamente 'teletransportados', sin previo movimiento, hasta el punto donde van a protagonizar una determinada acción.

Volumende sonido: Un potenciómetro permite aumentar o disminuir el volumen de sonido. Para activarlo, haz clic sobre él y mantenlo pulsado mientras lo mueves hacia la derecha, para aumentar el volumen, o hacia la izquierda, para disminuirlo.

Velocidad del juego: hay cuatro opciones disponibles

- Normal: modo estándar
- Rápido: útil si quieres acabar con una partida en el intermedio de la película.
- Muy Rápido: estáte atento, ¡ya que el diálogo se vuelvo incomprensible! Este modo a base de dibujos animados está diseñado para convertir un juego divertido, en algo -si cabe- aún más disparatado.
- Lento: al igual que en el modo anterior, éste es un modo compuesto por dibujos animados divertidos y entrenidos.

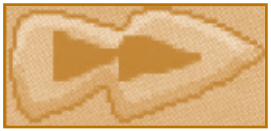
Para abandonar la ventana de Opciones, haz clic en cualquier punto de la pantalla de juego o en el icono de Opciones, en la banda superior.

Cámara

Ningunas vacaciones que se precien pueden darse por completas sin los clásicos recuerdos que llevarse de vuelta al planeta-hogar, para presumir delante de celosos amigos. Gracias a la cámara puedes grabar bien una parte o la totalidad de los dibujos animados. La banda superior se reemplazada por un panel de una grabadora de vídeo.

De acceso a la biblioteca. En esta magnífica y clásica unidad de almacenamiento, puedes guardar casetes de los películas filmadas en tus vacaciones. Al comenzar el juego la unidad contiene siete cintas vírgenes, gentileza de 'Studios Haïku'. Hay un octavo casetecon forma de cursor de ratón, listo para ser introducido en la grabadora de vídeo. Para guardarlo en la unidad de almacenamiento, sólo tienes que hacer clic en cualquier espacio que haya disponible. Para retirar la cinta, haz clic sobre ella, y para introducirla en la grabadora de vídeo desplázala por el panel delantero y haz clic.

Este botón sólo es útil en el modo de repetición, ofreciéndote la opción de ejecutar la película a cámera lenta.



Este botón sólo es útil en el modo de repetición, ofreciéndote la opción de acelerar la velocidad de la película.

Botón de Repetición. Inicia la ejecución de la película.

Botón de Pausa. Realiza una pausa en la repetición de la pelicula.

Botón Stop. Detiene la repetición o grabación de la pelicula.

Botón de grabación. El juego entra en el modo de grabación. El panel delantero de la grabadora de vídeo desaparece y a partir de este momento, todos tus movimientos comienzan a grabarse. Sonríe, están grabando. Para detener la grabación, selecciona el icono de la cámara y haz luego clic sobre el botón Stop.

Únicamente en modo de Repetición

Únicamente en modo de Repetición

Es el título de la película. Si quieres cambiarlo, haz clic sobre esta zona y entra el nuevo nombre con el teclado.

Muestra la velocidad de repetición.

Guardar

Permite guardar el estado del juego en cualquier momento. Selecciona un globo; puede ser uno que ya contenga un juego guardado o un globo vacío. El número de veces que se puede guardar depende de la cantidad de espacio disponible en tu disco duro.

Cargar

Esta función se encuentra disponible sólo cuando se ha realizado como mínimo una vez la opción de guardar un juego; esta función carga el juego guardado. Selecciona el globo correspondiente al juego seleccionado. El juego guardado viene designado por su título e ilustrado por una instantánea de la pantalla tomada cuando fue guardado.

Salir

Permite detener el dibujo animado y regresar a la pantalla del Progreso de Reparaciones de la Nave. Alternativamente, puedes pausar el juego por medio de la tecla P o abandonarlo usando 'Alt+F4' (Aft + F4) en PC y 'Command+Q' (Comando + Q) se Macintosh.

Pantalla del progreso de Reparaciones de la Nave

Entre un dibujo animado y otro, o cuando se abandona un dibujo animado usando la función de 'Get out' (Salir), aparece esta pantalla. Aquí el Abuelo 'Blub' es la estrella. No dudes en recurrir a él para obtener información referente al estado de la nave o el curso de la aventura. Puede que te resulte un tanto cargante, pero en el fondo es un buen tipo.

1. Cuando hago clic en la pantalla aparece un menú de aspecto intrigante. ¿Qué función tiene?

Iniciar Dibujo Animado : Selecciona el dibujo animado que quieres jugar. Sólo están disponibles los dibujos animados ya iniciados o completados.

Continuar : Vuelve a cargar un dibujo animado desde el punto donde lo dejaste.

Introduccíon : Muestra la secuencia de introducción.

Cargar Juego : Carga un juego guardado.

Opciones : Cumple las mismas funciones que las de los dibujos animados.

Videoteca : Selecciona una película y la muestra en pantalla.

2. Y esos otros iconos tan monos en la banda superior, ¿para qué sirven?

Cámara : Cumple la misma función que la Videoteca señalada arriba.

Cargar : Carga un juego guardado. Funciona únicamente si existe como mínimo en juego guardado.

Salir : Permite interumpir un juego y regresar a DOS o Windows 95. No se recomienda usar esta función si se ha estado jugando durante varias horas, incliso si se tienen cosas urgentes por hacer, como repasar el examen de mate o rellenar el impreso del Impuesto sobre la renta. Opcionalmente, puedes pausar el juego usando la tecla P, o abandonarlo usando las teclas 'Alt+F4' (Alt + F4) en PC y 'Command+Q' (Comando + Q) en Macintosh.

El Icono 'Studios Haïku'

Es la guinda del pastel. Una secuencia grandiosa que finalmente te permite averiguar quiénes son los responsables de esta espléndido juego.

Carta a los terráqueos en nombre de la familia "Blub" :

En su planeta, los "Blub" respetan de forma absoluta el medioambiente. Es más, hace tiempo que allí se logró alcanzar el difícil equilibrio entre el respeto por el planeta y el inevitable progreso de la técnica, logrando mantener así el curso natural de la vida tan indispensable para mejorar la existencia diaria. Así, en un planeta que contemplado desde el cielo, tiene un aspecto tan azul y magnífico, los "Blub" se quedaron con la boca abierta de estupor, al encontrarse con un escenario tan maloliente, sucio y abandonado. Lo primero que pensó la chica "Blub" fue:"¡ Es imposible que este planeta esté habitado!, ¿ Quién podría vivir en un lugar como éste? ", a lo que su hermano le contestó : " El abuelo me dijo que está habitado por gigantes con cabezas planas, de lo que puede deducirse que no son seres que destaquen precisamente por su inteligencia, de lo contrario ¡ se preocuparían más por el entorno en el que viven!"

Por el contrario los "Malos" vienen de un planeta donde no existe un medio ambiente en condiciones. Y precisamente por esta razón aquí se encuentran a sus anchas, ya que están familiarizados con este entorno. Desde el corazón del vertedero donde ellos se encuentran, no se preocupan por esos habitantes de cabezas planas, porque saben que a este paso, si continúan degradando el medíoambiente, se acabarán pareciendo a ellos.

La protección de este Planeta por tanto, es más que un deber. Es una cuestión de supervivencia, y la protección del Planta comienza sencíllamente, por la realización, día a día, de pequeñas pero indispensables tareas.

No obstante, si deseas ofrecer tu colaboración a alguno de los organismos que tienen interés por preservar, tanto el medioambiente como las especies en extinción, aquí hay algunas direcciones que pueden serte útiles.

The Rainforest Foundation UK
Suite A5, City Cloisters
188/196 Old Street
London EC1V 9FR
Email :
rainforestuk@gn.apc.org
or for USA rffny@rffny.org

CREDITS

HAIKU STUDIOS

DIRECTORS:
OLIVIER CORDOLEANI, HERVÉ LANGE

GRAPRIC DESIGN:
LUC LEMAIRE

DESIGN:
ROMAN MENJOT

ADDITIONAL DESIGN:
DENIS MUFFAT-MERIDOL, MINH TRI DUNG LE

MODELIZATION:
LAURENT-LUC BURTIN, LAURENT LARAPIDIE,
DAVID OUANONO, BRUNO VAERMAN

3D BACKGROUND:
NICOLAS BELIN, BRUNO KORTULEWSKI

3D ANIMATION:
JEROME BOULBES, JEAN-PIERRE JOANNES,
AIDA JULIAN, ERIC MOISSON, BENOIT MOREL,
SERGE VIEILLESCAZE

ADDITIONAL ARTISTS:
THIERRY SAPYN

LEAD PROGRAMMER:
DOMINIQUE BOURE

MAIN PROGRAMMING:
MAHREZ BERCHOUCHI (Macintosh version),
FREDERIC VILLAIN (PlayStation version)

ADDITIONAL PROGRAMMING:
GILLES CHOISEAU, OLIVIER CROSET,
FREDERIC DAUGER, ISABELLE FUCHEY,
JEROME MUFFAT-MERIDOL? NATHANAEL PRESSON,
ANDRE VILLARD, FREDERIC GAULBAIRE,
FRANCOIS PIEDNOEL

SOUND FX:
CHRISTINE MELKISSIAN

MUSIC MANAGER:
STEPHANE FLACHIER

DATA PROCESSING:
YVES HOUSSIN - MIWOK inc.
FRANCK JEAN-LOUIS DIT MONTOUT
MINET
MIWOK inc.
RAPHAEL RIPPE

SPECIAL THANKS TO:
BERTRAND GIBERT, MICHAEL FULLER, VERO,
CECILE, PLAPLA, RAPHAEL, LES ZARMAS REUNIS,
BCO,
LE MICHMOUT FAN-CLUB
ET BIBAO RADADAO
DEDICATED TO THE MEMORY OF FREDERIC DAUGER

PHILIPS MEDIA

PROJECT MANAGER:
DARREN HEDGES

PROJECT MANACER'S ASSISTANT :
STEPHEN ROBERTSON

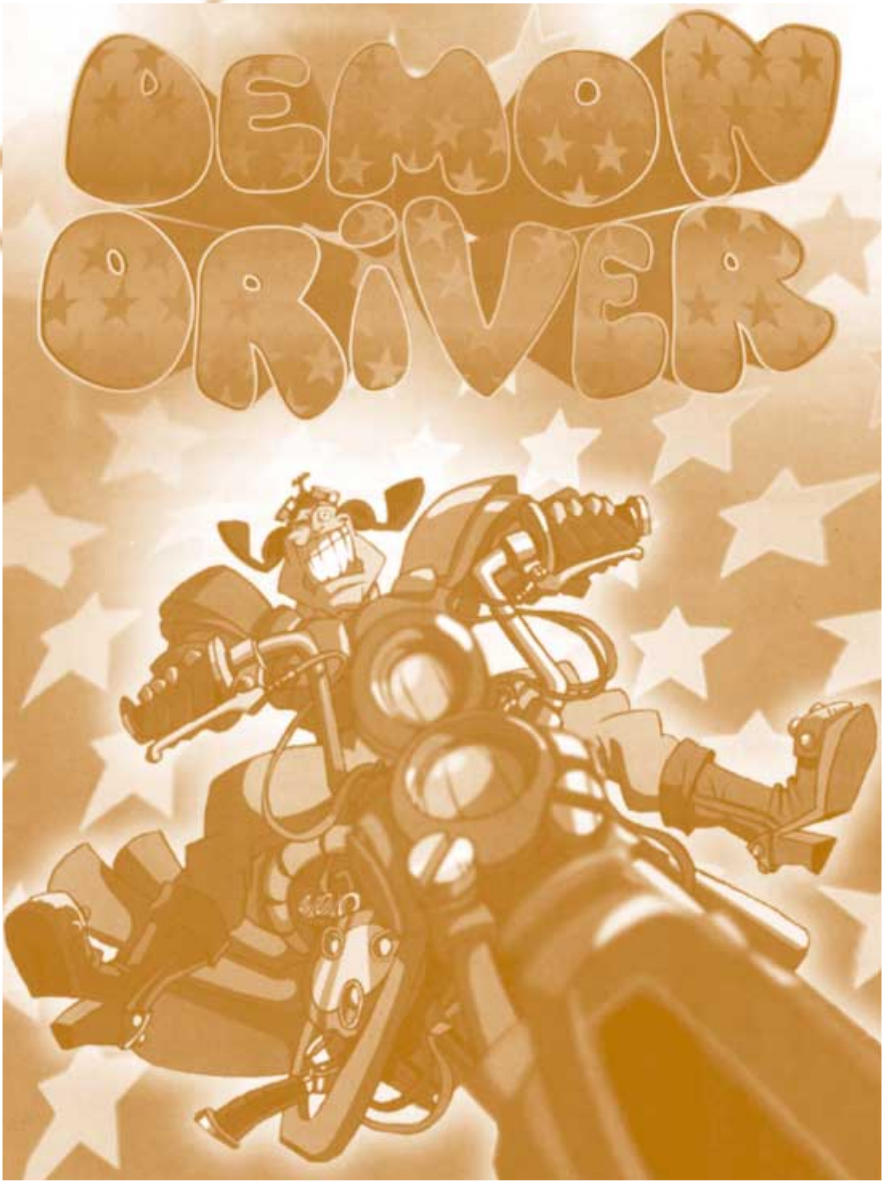
DIRECTOR EUROPEAN MARKETING, GAMES:
JEFF TAWNEY

EUROPEAN PRODUCT MANAGER, GAMES:
ABI GRANT

HEAD OF EUROPEAN PR, GAMES:
ANDREA SIMPSON
SPECIAL THANKS TO THE SOURCE
THANKS TO ROBERT HOLMES

Down in the Dumps included
150 locations
45 minutes of cinematic sequences
3000 gags
3 hour of 3D computer animations
66 CD-ROMS of RAW DATA
41 GIGABYTES of RAW DATA
700 sounds
150 000 SOURCE CODE LINES
18 000 C language lines

9 GIGABYTES of hard drive scratched
12 PC motherboards burnt out
7300 cups of coffee drank
5700 beers drank
6 dumps visited (Los Angeles, London, Paris, Bastia,
New York, Florence)
55 sleepless nights for each developer
Visit our Web Sites:
http://ww.haikustudios.com
http://www.infogrames.com


DEMON
DRIVER

THE
END

INFOGRAMES

Produced by Haiku Studios in association with Philips Interactive Media International. © 1996-1997 Philips Interactive Media International Ltd.© 1997-1999 INFOGRAMES. All rights the producer and the owner of this work are reserved. Unauthorised copying, hiring, renting, public performance, transmission and/or broadcasting are prohibited. **Made in E.U.**